



# Transfer und Transformation - Lehrkräftebildung im Kontext von Digitalisierung, Digitalität und Kunst

Jahrestagung der Wissenschaftlichen Sozietät für Kunst Medien Bildung



21./22.9.2023

Universität Potsdam

Wissenschaftliche Sozietät Kunst  
Medien  
Bildung u.v.

Campus Golm, Karl-Liebknecht-Str. 24-25, Haus 25,  
Hörsaal B0.01, 14476 Potsdam

# Entering Post Digital Art Education

## Transfer der digitalen Transformation in die schulpädagogische Praxis – Projekt COMeARTS

Digitale Technologie hat sowohl die Produktion und Rezeption als auch die Distribution von visuellen und audiovisuellen Medien in den vergangenen Jahrzehnten sehr grundlegend verändert. Davon sind auch die Künste betroffen. Lehrkräfte für das Fach Kunst müssen als Expert:innen digitale Produktionsmittel nicht nur technisch beherrschen und Schüler:innen darin unterstützen können, zu selbständigen Produzent:innen zu werden, sondern darüber hinaus müssen sie tief reflektiert haben, was die aus den technologischen Entwicklungen resultierenden Transformationsprozesse im Kontext der Alltagskulturen und insbesondere auch im Kontext der Künste bewirken und wie und welche fachliche(n) Grundverständnisse sich entsprechend wandeln und damit auch den Fachunterricht verändern. Dazu zählt insbesondere, verkürzte dualistische Perspektiven (digital/analog, virtuell/real etc.) im Hinblick auf eine Normalisierung im Sinne einer post-digitalen Kunstpädagogik kritisch zu reflektieren. Ausgehend von den Arbeiten der Forscher:innengruppe an der Universität zu Köln (Klein, 2019; Zahn, 2019; Schütze, 2020; Noll, 2022), die sich den Herausforderungen der Digitalisierung für die Fachdidaktik Kunst anhand der Formulierungen einer *Next Art Education* (Meyer, 2013) und später *Post-Internet Art Education* (Olson, 2012; Meyer et al., 2019) bzw. des Begriffes der *Postdigitalität* (Cramer, 2015; Klein, 2021) widmen, sollen im Rahmen des Projekts COMeARTS diversitätssensible, digitalisierungs- und digitalitätsbezogene Fortbildungsmodule und Vernetzungsformate entwickelt und die Gelingensbedingungen im Hinblick auf den Transfer in die pädagogische Praxis erforscht werden. Im Vortrag werden bisherige theoretische und lehrpraktische Vorarbeiten vorgestellt und vor dem Hintergrund der drei Dimensionen, welche die Tagung aufspannt (Bildungsmodule, Transformation, Transfer), reflektiert.

Prof. Dr. Thorsten Meyer (Universität zu Köln), Prof. Dr. Konstanze Schütze (Pädagogische Hochschule Karlsruhe), Prof. Dr. Lutz Schäfer (Pädagogische Hochschule Karlsruhe)

## **Professionelle Netzwerke zur Förderung adaptiver, handlungsbezogener, digitaler Innovationen in der Lehrkräftebildung in Kunst, Musik und Sport (KuMuS-ProNeD)**

Prof. Dr. Nadia Bader (Pädagogische Hochschule Freiburg), Prof. Dr. Magdalena Eckes (Universität Siegen) u.A.

Das Verbundvorhaben KuMuS-ProNeD möchte professionelle Netzwerke zur Förderung adaptiver, handlungsbezogener, digitaler Innovationen im Bereich von Kunst, Musik und Sport etablieren. Im Bereich der Kunst sind dabei verschiedene Standorte aus Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und Nordrhein-Westfalen vertreten, die gemeinsam alle Schularten abdecken und insbesondere die Bereiche der "Unterrichtsentwicklung und -beratung" sowie "Fortbildung" fokussieren. Für die Unterrichtsentwicklung und -beratung ist dabei der Aufbau von regionalen Schulnetzwerken als Orten des Transfers von zentraler Bedeutung. Erarbeitete Herangehensweisen und erzielte Erkenntnisse werden mit dem Netzwerk "Fortbildung" ausgetauscht und weiterentwickelt.

## **Partizipative Lehr-Lern-Kulturen postdigital-ästhetischer Praktiken**

Prof. Dr. Ulaş Aktaş, Fakultät Bildende Kunst, Grundschule der Künste, Universität der Künste Berlin

Prof. Dr. Christine Heil und Lea Maria Manthei (Institut Performative Praxis, Kunst und Bildung, Hochschule für Bildende Künste Braunschweig)

Prof. Dr. Manuel Zahn (Ästhetische Bildung, Department Kunst und Musik, Universität zu Köln)

### **Kurzbeschreibung**

Unser Beitrag bezieht sich auf das projektierte Verbundprojekt *Partizipative Lehr-Lern-Kulturen postdigital-ästhetischer Praktiken*. Wir gehen dabei von der postdigitalen Transformation aller gesellschaftlichen, kulturellen und ästhetischen Bereiche aus und untersuchen den für die schulisch-unterrichtliche Praxis der Kunstpädagogik relevanten und komplexen Zusammenhang von postdigitalen ästhetischen Praktiken sowie einer zu entwickelnden partizipativen Lehr-Lern-Kultur.

Leitend für unsere Untersuchungen ist die mittlerweile geteilte medien- und kulturwissenschaftliche Erkenntnis (vgl. Stalder 2016, Honegger 2017, Jörissen, 2020), dass der Digitalisierungswandel in der Schule nicht nur eine Frage der Technik ist, sondern zugleich einen radikalen Kulturwandel bedeutet, der eine dementsprechend professionalisierte Expertise der Lehrkräfte im Sinne einer neuen Lehr-Lern-Kultur einfordert. Letztere basiere auf Konzepten wie Partizipation, Kooperation, forschenden und Projektlernens sowie einer pädagogischen Subjekt- und Handlungsorientierung (Brück-Hübner, 2020; Gasser, 2008).

Ausgehend von drei Teilprojekten zeigen wir unterschiedliche Auffassungen und Formen von Partizipation auf, die in den jeweiligen medialen Settings in hybriden Verhältnissen und institutionellen Gefügen unterschiedlich gelagert sind. Die Teilprojekte basieren auf einer Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, Schüler:innen und Forscher:innen/Dozent:innen, um auch im Kontext von Seminaren des Lehramtsstudiums oder zusätzlich mit Fachleitungen des Vorbereitungsdienstes phasenübergreifend zu arbeiten. Damit ist ein partizipativer Wissenstransfer in der Lehrkräftebildung gewährleistet, der digitale Kompetenzen von Lehrkräften gemeinsam mit diesen weiterentwickelt.

### **Projekt „Wie arbeiten wir zusammen?“ Postdigitale Lehr-Lern-Kulturen in Zwischenräumen von Kunst und Schule (Christine Heil, Lea Maria Manthei, NdS)**

Im Rahmen einer Lehrkräftefortbildung und eines Kunstdidaktik-Seminars an der HBK Braunschweig entwickeln Lehrkräfte gemeinsam mit Studierenden ausgehend vom Kunstverein Braunschweig Unterrichtsprojekte für und mit Schüler:innen. Ziel ist die Herstellung hybrider und partizipativer Vermittlungsräume im Kontext postdigitaler Kunst, die Voraussetzung für forschendes Lernen sind. Unterrichtsszenarien und digitale Blickregime bieten ästhetische Dispositive, die sich in der Auseinandersetzung mit Kunst und in den institutionellen Gefügen befremden lassen. Digitalgestützte Kommunikation und ästhetisch-digitale Praktiken ermöglichen neue Wissenskonstellationen und die Transformation von Unterrichtspraktiken. Medienkulturelle Alltagspraktiken von Schüler:innen erweitern routinierte Lehr-Lern-Räume und können durch den Bezug auf aktuelle Kunst reflexiv werden. Die Verhandlung der Subjektpositionen in den institutionellen Zwischenräumen und der sich verschiebenden Rollen und Erwartungen in der Zusammenarbeit ist zentral für die Entwicklung partizipativer Strukturen. Hierbei stellt sich die Frage, welche Zugänge, Wissensformen- und Praktiken enthalten sind und welches Wissen in der Begegnung mit den Beteiligten kollektiv hergestellt wird.

### **Projekt (Un-)sichtbare Grenzen und transformative postdigitale Partizipation (Ulaş Aktaş, Saboura Naqshband, Serbest Salih und Timm Stafe, Berlin):**

In Kooperation mit dem Kunstprojekt „Sirkhane“, im Rahmen dessen der Fotograf, Serbest Salih mit geflüchteten und nicht-geflüchteten Kindern an der türkisch-syrischen Grenze arbeitet, einer Grundschule in Berlin-Neukölln und der UdK Berlin werden zum einen Formen einer transformativen postdigitalen Partizipation experimentiert, die nicht über Plattformen, wie Instagram oder TikTok, läuft, sondern sich auf live-Verbindungen, wie Webex und Zoom oder peer to peer Netzwerke stützt und zum anderen im Rahmen des Schulentwicklungsprozesses der Grundschule die Fortbildung von Lehrkräften als Labor umgesetzt, in dem es nicht darum geht, Methoden oder Ähnliches zu vermitteln, sondern Strukturen veränderter Wissenspraxen und transformierender Partizipation zu schaffen und zu etablieren. Auf künstlerischer Ebene ist es das Ziel, die (un-)sichtbare Grenze (das „schwarze Mittelmeer“) wenigstens temporär zu überwinden.

### **Projekt Filmpädagogische Angebote mit/auf TikTok (Manuel Zahn, NRW):**

Im Rahmen einer Workshop-Serie werden am von Beispiel von TikTok sowohl bild- und film-ästhetische Praktiken als auch audiovisuelle Lernkulturen in der postdigitalen Medienkultur erforscht. Die leitende Frage dabei ist, wie TikTok reflexiv-kritisch und kreativ-gestaltend in den schulischen Kunstunterricht einbezogen werden kann. Dabei soll einerseits das medienkulturelle Wissen von Schüler:innen und Studierenden erhoben und kritisch reflektiert und andererseits eine der postdigitalen Medienkultur angemessene partizipative Lehr-Lernkultur im Sinne einer neuen Haltung der Lehrkräfte entwickelt werden. Die Erkenntnisse der Forschung münden in ein Fortbildungskonzept, das den Lehrkräften Anstöße für die fachdidaktische Gestaltung partizipativen filmpädagogischen Unterrichts gibt.

### **Ziele des Beitrags / Workshops:**

Im Workshop werden anhand der drei postdigitalen Transfer-Szenarien relevante Fragen in Bezug auf Transformation von Professionalisierung und Lehr-Lern-Prozessen entwickelt, mit denen sich Forschungs- und Entwicklungsbedarfe auch über die Kunstpädagogik hinaus in der Lehrkräfteprofessionalisierung abzeichnen. Fragen sind unter anderem: Wie konstituieren/vollziehen sich unterschiedliche partizipative Verhältnisse? Welche Schwierigkeiten zeigen sich? Welche Rolle spielt dabei der Umgang mit heterogenen Wissenspraktiken und ein anderes Verständnis von Unterrichtsprodukten? Wie müsste sich das professionelle Selbstverständnis der Lehrer:innen hinsichtlich des Wissens, seiner Produktion, Formen und Weitergabe verändern?

## **DigiProSMK: Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften**

*Bauhaus-Universität Weimar | Leitung: Prof. Dr. A. Dreyer*

*Carl von Ossietzky Universität Oldenburg | Leitung: Prof. Dr. M. Kaiser*

*Universität Potsdam | Leitung: Prof. Dr. A. Brenne, Dr.in Antje Winkler, Katharina Brönnecke*

*Christian-Albrechts-Universität zu Kiel | Leitung: Dr. Martina Ide*

Ziel des Verbunds ist die Entwicklung einer nachhaltigen bundesweiten Struktur für eine zukunftsorientierte, digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Lehrkräften (LK) in den Fächern Sport, Musik und Kunst (SMK), um einen fach- und mediendidaktisch hochwertigen, digital gestützten Fachunterricht zu fördern. Die kooperierenden Hochschulen nehmen damit ihre Verantwortung wahr, Erkenntnisse aus Lehre und Forschung in die dritte Phase der Lehrkräftebildung zu transferieren und dauerhaft Strukturen der Zusammenarbeit in allen beteiligten Bundesländern zu entwickeln bzw. nachhaltig zu verankern.

Gemeinsamkeiten und Besonderheiten der SMK-Fächer dienen der Konzeptionierung von Bildungsbausteinen (Module) für den Einsatz und die Reflexion digitaler Medien im Unterricht (= Professionalisieren **für** digitale Medien). Weiter dienen die Potentiale digitaler Medien der Optimierung von Fortbildungsformaten im Sinne der Professionalisierung von LK (= Professionalisieren **mit** digitalen Medien). Die entwickelten Module werden in Kooperation mit Landesinstituten und Fortbildungszentren implementiert, Materialien über digitale Infrastrukturen länderübergreifend bereitgestellt und die Entwicklungsprozesse durch formative und summative Strategien der Evaluation begleitet, um Transfer, Nachhaltigkeit und Qualitätssicherung zu gewährleisten.

### **CoP 1**

#### **Körperlichkeit im Kontext digitaler Medienkulturen**

*Andreas Brenne und Niklas Washausen*

Digitale Medienkulturen in ihrer kommunikativen und gestalterischen Dimension sind insbesondere bei Kindern und Jugendlichen tief im Alltag verankert. Der Einzug sozialer Medien und gestalterischer Applikationen prägt das künstlerisch-kreative Feld in hohem Maße (Missomelius, 2013). So bieten Apps und soziale Medienplattformen Heranwachsenden Handlungsräume, in denen ästhetische Inhalte im Bereich des kollaborativen Musikhandelns, des performativen Bildhandelns sowie der körperbezogenen Bewegungskultur produziert, konsumiert, distribuiert, adaptiert und transformiert werden können. Der Körper ist die zentrale Schnittstelle zwischen einer digital und analog geprägten Welt. Er ist sowohl Produkt als auch Akteur digitaler Medienkulturen. Diese verändern nicht nur die Rolle und Funktion von Körperlichkeit, sondern auch das grundlegende Verständnis vom Körper. Dies hat Auswirkungen auf unterrichtliche Lernarrangements im Fach Kunst. Im Zentrum steht die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und individuellen, technologischen und kulturellen Transformationsprozessen, die den Körper betreffen. Zugleich wird deren Bedeutung für informelle, non-formale und formale Bildungsprozesse reflektiert. Die kollaborativ mit den Trägern der regionalen Lehrkräftefortbildung zu entwickelnden Fortbildungsbausteine fokussieren sowohl fächerübergreifende als auch fachspezifische Themen. Inhaltlich geht es um die in Basismodulen verortete Analyse von digital-ästhetischen Praxen in sozialen Netzwerken (z. B. YouTube, TikTok), von gestalterischen Applikationen (BandLab, Tilt Brush) sowie um die in Aufbaumodulen zu

etablierende Entwicklung disziplinärer wie überfachlicher Entgrenzungsstrategien innerhalb des Kunstunterrichts.

## **CoP 2**

### **Professionalisierung für hochimmersive, digitale Medien**

*Katharina Brönnecke und Maja Dierich-Hoche*

Hochimmersive, digitale Medien haben über die Gamingindustrie hinaus längst ihren Einzug in die künstlerische Praxis sowie in den Alltag jugendkultureller Lebenswelten von Heranwachsenden gefunden und sind Teil des identitätsbildenden Bildhandelns. In der Verzahnung von künstlerischen und kunstpädagogischen Potentialen sowie technischen Innovationen und Herausforderungen referieren sie im Kontext von erweiterten Realitäten oder Mixed Realities auf eine zentrale Rolle der Kunst: die Durchdringung von realen und imaginären Welten (Scorzin 2023). In der künstlerischen Praxis mit hochimmersiven Medien entstehen Möglichkeitsräume die lebensweltliche Zugänge, demokratische Teilhabe an Gesellschaft und deren Mitgestaltung fördern und zu einer ambiguitätssensiblen Haltung in einer heterogenen Umwelt befähigen. Aus kunstpädagogischer Perspektive reflektieren hochimmersive Medien die postdigitale Gesellschaft und ihre aktuellen ästhetischen sowie kulturellen Transformationen. Durch performatives, körperliches Handeln und einer sich daraus speisenden ästhetischen sowie phygitalen Erfahrung (Scorzin 2023) in einer augmentierten Wirklichkeit, werden konkrete Erkenntnisse über das, was als subjektive Realität verhandelt wird, gewonnen. Diese Perspektive im Kontext der Lehrkräftebildung phasenübergreifend zu erproben und Lernarrangements darauf aufzurichten ist von zentraler gesellschaftlicher Relevanz, da in der kommenden Dekade eine markante Zunahme hochimmersiver Medien zu erwarten ist (Braungardt/Römer 2020; Maschmann 2017; Zobel et al. 2018;).

In einem Basismodul werden zunächst die Entwicklung digitaler Kompetenzen vor dem Hintergrund mediologischer Transformationen (Debray, 2003), technischer Innovationen sowie Erfahrungsmodi im Hinblick auf Bildungsperspektiven (Zender et al. 2022) kritisch-konstruktiv vermittelt. In Aufbaumodulen werden digitale, künstlerische Werkzeuge, Techniken und Strategien im Spannungsfeld von Produktion und Rezeption hochimmersiver Medien in der skulptural-performativen Malerei explorativ erprobt und reflektiert.

## **CoP3**

### **Künstlerisch-educative Strategien im kritischen Umgang mit maschinellem Lernen (KI), Deepfake und Digitalisierung für eine Contemporary Art Education entwickeln**

*Antje Winkler und Christine Woditschka*

Die Frage nach einer kritisch-reflexiven und zeitgenössischen ästhetischen Bildung im Fach Kunst lässt sich nicht mehr mit gattungsbezogenen Arbeits- und Vermittlungspraktiken beantworten. Das gesellschaftliche Betriebssystem (Meyer/Kolb, 2015) hat sich durch Digitalisierung virulent verändert (Huwer et al./van Ackeren et al., 2019). Insofern bedarf es einer "digital literacy" (Jenkins, 2009) resp. "civic media literacy" (Mihailidis, 2018), um die Konditionen der digitalisierten Welt zu verstehen und mitzugestalten (vgl. UDE-Modell). Ziel ist es, eine zeitgenössische, kritisch-reflexive ästhetische Bildung in Form von Blended-Learning-Settings zu vermitteln, die sich den Materialien, Tools, Themen der Gegenwart historisch, künstlerisch und intermedial, hybrid und demokratiebildend widmet, um die mit "Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität" beschriebenen gesellschaftlichen Wandlungsprozesse (Stalder, 2017) ästhetisch forschend und entdeckend verhandelbar zu machen (Mersch, 2018). In einem Basis- und Vertiefungsmodul werden grundlegende

Zugänge zu Digitalisierung, maschinellem Lernen (KI), Deepfake und Wahrheit interdisziplinär aufbereitet.

#### **CoP4**

#### **Körperlichkeit und Blickbewegung: Zugänge zu Wahrnehmungsprozessen dreidimensionaler künstlerischer Objekte mittels Mobile Eye-Tracking-Technologie**

*Martina Ide und Nick Böhnke*

Kommunikation und Interaktion finden in weiten Teilen des Alltags von Kindern und Jugendlichen in Symbiose mit komplexen, interaktiven, körper- und raumbezogenen digitalen Systemen statt. Auf der Grundlage medial vermittelter Verarbeitungsmodi von Wirklichkeit ergeben sich andersartige Formen einer Konstruktion von Wissen (Ide 2016). Die Erfahrung mit dreidimensionalen künstlerischen Objekten ist meist durch die Sprache gebrochen; und so soll das unvoreingenommene Sehen für kunstdidaktische Interventionen nutzbar gemacht werden. Die Mobile-Eye-Tracking-Technologie ermöglicht auf der Basis der Analyse von Blickbewegungen, Wahrnehmungsprozesse (Rakoczi 2012) von Kindern und Jugendlichen zu veranschaulichen, um derart ein Sprechen über Kunst empirisch zu fundieren.

In Erweiterung bisheriger Eye-Tracking-Anwendungen, die sich mit der Betrachtung von flächig gebundenen Bildern befassen (Geise 2019; Rosenberg & Klein 2015; Glas 2015, 2013), wird das Aufmerksamkeit geleitete Sehen, angebunden an die körperliche Bewegung im Raum in den Fokus gerückt. Anhand dreidimensionaler künstlerischer Objekte soll es Kindern und Jugendlichen ermöglicht werden, sich reflexiv mit multisensuellen Wahrnehmungsprozessen als Bedingung künstlerischer Reflexion auseinanderzusetzen. Das Setting sieht vor, Lehrkräfte sowie Kinder und Jugendliche an die ganzkörperliche Erfahrung der ästhetischen Qualitäten skulpturaler und plastischer Formen heranzuführen.

In diesem Zusammenhang werden Video-Vignetten für kunstdidaktische Settings entwickelt, die die Entfaltung eines ‚tastenden Schauens‘ zeigen. Hieraus können Rückschlüsse auf Prozesse des Objektverstehens gezogen werden, wobei das Verhältnis von Wahrnehmen, Sehen und Zeigen sowie Bewegen und Sprechen im Kontext einer Objekt-Körper-Relationalität bestimmt wird. Dadurch wird die Relevanz der Leiblichkeit im Wahrnehmungsprozess mittels digitaler Technologie für Lehr-Lern-Prozesse plausibilisiert, um sie für die fachliche Bildung im Fach Kunst bereitzustellen (Geise & Schumacher 2011; Geise 2011; Peters 1996; Glas 2016).

#### **Teilprojekt zur (Social-) VR basierten Vermittlung von Kunst aus Künstlerische Praktiken in hybriden Raumsituationen**

*Jaqueline Menke und Michaela Kaiser*

Das Forschungsprojekt zur VR basierten Professionalisierung von Kunst aus zielt auf die experimentelle Erfahrbarkeit von künstlerischen Arbeiten im virtuellen Raum (Social-) VR, AR und Mixed Reality). Anhand von künstlerischen Beispielen seit den 90er Jahren, die sich im virtuellen Raum verorten lassen oder auf diesen verweisen, werden im ersten Schritt künstlerisch-ästhetische Fragestellungen und Interaktionssituationen in einem für das Projekt programmierten, digitalen, sozialen Raum eröffnet, um sich dann im Sprechen von Kunst aus nach Eva Sturm eine kritisch-reflexive Haltung gegenüber den neuen, medialen Erfahrungs- und Handlungsmöglichkeiten zu formen. Aus theoretischer sowie kunstpraktischer Perspektive wird ein unter digitalen Bedingungen verändernder Subjektbegriff verhandelt, postdigitale Kunstpraktiken erforscht und gefragt, wie der posthumane Körper im ephemeren Setting des digitalen Raumes dargestellt werden könnte.

Konkret wird ein hybrides Social-VR Setting entstehen, welches die Teilnehmenden betreten und von dort aus auf ausgewählte, künstlerische Arbeiten von Laurent Moffat, Zack Blas, Manuel Rossner, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau oder Andrea Zapp (u.a) in multimedialen Darstellungsformen zugreifen und im „Werden“ (Sturm, 2011) begreifen können. Das methodische Vorgehen folgt dabei der *künstlerischen Kunstvermittlung* (Maset, 2002) und der experimentellen Erforschung von sprachlichen, dekonstruierten Zugängen zu künstlerischen Bildräumen an der Schnittstelle zwischen physisch Realem und digital Virtuellem.

## **CoP 5**

### **Applikationsbasierte Vermittlung im Kunstunterricht - Das Museum als virtueller Lernort**

*Marion Seiler, Nina Ahokas und Michaela Kaiser*

Laut der neuesten Museumsdefinition der ICOM von 2022, ermöglichen Museen „vielfältige Erfahrungen hinsichtlich Bildung, Freude, Reflexion und Wissensaustausch.“ (ICOM 2022) Vermittlung bezieht sich also schon lange nicht mehr nur auf Ausstellungen und Kataloge. Einen großen Arbeitsbereich bildet in den letzten Jahrzehnten der digitale Raum mit seinen diversen Möglichkeiten. Daher sind nicht nur zahlreiche Museums-Apps entwickelt worden, die Institutionen kooperieren auch mit Partner\*innen, um nützliche digitale Konzepte zu schaffen. Hinzu kommen kommerzielle Anbieter\*innen und Kunst-Kanäle in den sozialen Medien.

Aus diesem Angebot kann der Kunstunterricht bereichert werden. Museums-Apps können einerseits als klassische Wissensquelle mit Texten, Videos und Audios dienen, einen echten Mehrwert bieten sie aber durch ihren ludischen Zugang. Das Projekt untersucht, wie Lehrkräfte das Angebot im Unterricht nutzen können. Der Einsatz soll methodisch dem Unterrichtsziel dienen und Werkzeuge zur Kompetenzentwicklung liefern. Dabei stehen die digitalen Elemente in der Pflicht die Auseinandersetzung mit Unterrichtsthemen zu vertiefen, indem wir „die Kommunikation zwischen Kunstwerk und Betrachter[\*innen] in eine interaktive zu erforschende verwandeln.“ (Paflik-Huber 2002) Lehrkräfte sollen anhand von diversen Impulsen Apps kennenlernen, die dortigen Features erfassen und anschließend mögliche Verwendungsmöglichkeiten im Kunstunterricht konzipieren.

### **eDu-Space – fachspezifische Professionalisierung für überfachliche Schulentwicklung**

*Andrea Dreyer, Julia Heinemann und Sandra Rücker*

Zukünftige Kunstlehrende als Gestalter\*innen fachspezifischer Lehr-Lern-Prozesse aber auch überfachlicher Schulentwicklungsprozesse zu professionalisieren, setzt die Entwicklung künstlerischer, gestalterischer, technischer wie mediendidaktischer Kompetenzen voraus. Dieses Teilprojekt an der Bauhaus-Universität Weimar zielt in Kooperation mit dem Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien auf die Professionalisierung für zeitgemäße, diversitätssensible mediengestützte Lehr-Lern-Arrangements durch die Qualifizierung von (zukünftigen) Kunstlehrenden in der Entwicklung, Bereitstellung und Anwendung von innovativen Lernumgebungen, Lernkonzepten, Lern- bzw. Arbeitstools sowie digitalen Werkzeugen zur objektorientierten, experimentellen Erkenntnisentwicklung, Wissenskommunikation und -anwendung. Die wissenschaftliche Begleitung zielt auf die Entwicklung, Realisierung und Evaluation von hybriden Fortbildungen in Basismodulen wie die Qualifizierung von (zukünftigen) Kunstlehrenden als Multiplikator\*innen für andere Fächer in Vertiefungsmodulen. In dem im Aufbau befindlichen mediendidaktischen Forschungs- und Transferlabor eDu-Space werden kollaborative Lehr-Lernkonzepte wie -medien erprobt und innovative medienkünstlerische

wie mediengestalterische Lösungen für die Kommunikation von Wissen und Erkenntnis erarbeitet. Dabei gilt es in besonderem Maß zu berücksichtigen, dass zukünftige Kunstlehrende nicht nur für Fachinhalte des Kunstunterrichtes und deren Vermittlung qualifiziert werden, sondern ihre mediendidaktischen, gestalterischen und technischen Kompetenzen anwenden lernen, um diese im Rahmen schulinterner Fortbildungsangebote und des Peer- Mentorings für Kolleg\*innen anderer Fächer einzusetzen. Der Einzug von audiovisuellen Präsentationsformaten wie beispielsweise Podcasts oder Lernvideos in die Lehrpläne anderer Unterrichtsfächer macht zukünftig eine fachliche Unterstützung notwendig, die Kunstlehrende aufgrund ihrer professionsspezifischen wie fachübergreifenden Kompetenzen leisten können. An der Bauhaus-Universität Weimar werden in Studien- und Fortbildungsmodulen medienkünstlerische und mediengestalterische Lösungen für die analoge wie digitale Kommunikation von Wissen und Erkenntnis entwickelt, es wird aber auch der Begegnung mit kontroversen Diskursen zur Digitalisierung Raum gegeben. Dabei erhalten der Diskurs zur Digitalisierung, die Frage der gestalterischen Qualität von audiovisuellen Softwareangeboten als auch die reflexive professionsorientierte Auseinandersetzung mit Fragen der persönlichen Identifikation mit analogen, digitalen und hybriden Ausdrucksformen entsprechenden Raum. Auch hier greift die Idee vom Kunstlehrenden als Schulgestalter\*in, der/die erworbenen Fähigkeiten zur Wissenskommunikation, die über rein didaktische und technische Bezüge hinausgehen, an Kolleg\*innen wie Schüler\*innen gleichermaßen weitergeben kann.

21. – 22.9.2023, Universität Potsdam

Digital-ästhetische Souveränität von Lehrkräften als Basis kultureller, künstlerischer, musikalischer, poetischer und sportlicher Bildung in der digitalen Welt (Diäs)

- Künstlerische Bildung digital

Wie kann digitale Souveränität von Kunstlehrkräften in der Nutzung und Reflexion analoger und digitaler künstlerischer Verfahren (Crossover) gefördert werden? Was kennzeichnet die zentralen Kriterien digitaler Souveränität im kunstpädagogischen Diskurs, sowie in der künstlerischen Bildung (produktiv, rezeptiv, reflexiv)? Die Bedarfe und Interessenslagen zukünftiger Generationen von Schüler:innen sollten in der Formulierung von Bildungsdesideraten zu digital-ästhetischer Souveränität berücksichtigt werden.

Digitale Souveränität, definiert als Möglichkeit, „*digitale Medien selbstbestimmt unter eigener Kontrolle zu nutzen und sich an die ständig wechselnden Anforderungen in einer digitalisierten Welt anzupassen*“ (Blossfeld et al., 2018, S. 12) gilt es weiterhin auch hinsichtlich der Spezifika digital-ästhetischer Souveränität zu konkretisieren.

Die Kenntnis der Chancen, aber auch der Grenzen der jeweiligen Medien im Kunstunterricht ist Basis ihrer reflektierten Nutzung, unter Berücksichtigung der Heterogenität und Diversität der Lernenden (u.a. Berner, 2021; Freiberg, 1999; Kirschenmann, 2003; Mohr 2007; 2012; 2019). Jenseits der Erweiterung technologie- bzw. digitalitätsbezogenen Wissens der Lehrkräfte (vgl. Mishra & Köhler, 2006; Döbeli-Honegger, 2021), ist ein didaktisch begründeter, reflektierter und emanzipierter Einsatz digitaler Medien notwendig. Kunstpädagogische Positionen in der Tradition postdigitaler Perspektiven eröffnen hier wertvolle Ausgangspunkte zur Konzeption von Bildungsangeboten im Zeichen digital-ästhetischer Souveränität (vgl. Ackermann & Egger 2021, Klein et al 2019).

Inwiefern können postdigitale künstlerischer Positionen auch wertvolle Perspektiven und Vermittlungsansätze hinsichtlich Bildungsangebote zu digital-ästhetischer Souveränität beitragen? Ackermann & Egger (2021, S.12/13) erarbeiten hier die Dimensionen Hybridität, Widerständigkeit und Multiperspektivität als genuinen Beitrag einer durch postdigitale Kunstpraktiken transformierten Kulturellen Bildung. Im Konzept des *Digi-Grasping* (Dufva &

Dufva 2019)<sup>1</sup> werden vier Modi auf dem Weg zu digital-ästhetischer Souveränität skizziert (Ignorance, Awareness, Empowered Being, Transformation and Aesthetics). Konkret werden Kokreation mit Zeichenrobotik bzw. Creative Coding (Knochel & Patton, 2015) als Methoden des Digi-Grasping exemplifiziert.

Welche Themenkomplexe und (Trend)-Technologien sind aus Schüler:innenwarte hinsichtlich digital-ästhetischer Souveränität bzw. des Verlustes von digital-ästhetischer Souveränität besonders bedeutsam? Die Rolle von Social Media gilt es hier auch mit Blick auf die jeweiligen Social Media Plattformen und Spezifika zu reflektieren. In dokumentarischer Subjektivierungsforschung wurde entsprechend u.a. Freund:innenschaft sowie Normierung von Schönheit via Social Media aus Jugendlichenwarte rekonstruiert (vgl. Flasche & Carnap 2021).

Im Projekt *DiäS* werden Fortbildungsmodule für Kunstlehrkräfte zur digital-ästhetischen Souveränität mit anwendungsorientierten und reflexiven Elementen entwickelt. In Kunstseminaren entwickeln Teams aus Studierenden und Lehrkräften der Primar- und Sekundarstufe mit Lehrenden der beiden Kunstlehrstühle (LMU, FAU) Konzepte digitalen Lehrens und Lernens hinsichtlich digitaler Souveränität. Die Konzepte werden im Teamteaching bzw. in Kooperationsklassen erprobt und mit qualitativer Begleitforschung evaluiert. Als qualitative Forschungsmethoden werden unter Berücksichtigung eines triangulativen Ansatzes (Bohnsack et al., 2010; Mohr, 2010; 2019) teilnehmende Beobachtung, Gruppendiskussion und Interviews sowie KI-Portfolios eingesetzt (Ziegelbauer & Gläser-Zikuda 2016). Zielsetzung ist schließlich die Entwicklung und Dissemination von Fortbildungsmodulen zu digital-ästhetischer Souveränität als Prototyp im Blended-Learning Format.

Prof. Dr. Anja Mohr, Institut für Kunstpädagogik, Ludwig-Maximilians-Universität München, Leopoldstraße 13, D-80802 München

Regina Bäck, Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Institut für Kunstpädagogik, Ludwig-Maximilians-Universität München, Leopoldstraße 13, D-80802 München

Verbundpartner Künstlerische Bildung digital

Prof. Dr. Nicole Berner, Dr. *Nicole Berner*. Leitung Lehrstuhl für Kunstpädagogik. Department Fachdidaktiken, FAU Erlangen-Nürnberg.

---

<sup>1</sup> "By digi-grasping we mean active sense-making and existing in a world that consists of both a digital and a physical world. We argue that through 'grasping' the digital world it is possible to create an ethical and aesthetic attachment to society. Digi-grasping can empower people to understand and question the choices and motivations behind current digital structures and create new structures." (Dufva & Dufva 2019)

Digital-ästhetische Souveränität von Lehrkräften als Basis kultureller, künstlerischer, musikalischer, poetischer und sportlicher Bildung in der digitalen Welt (DiäS)

Projektskizze für ein Verbundvorhaben im Rahmen eines „Kompetenzzentrums für digitales und digital gestütztes Unterrichten in Schule und Weiterbildung in musisch-kreativen Fächern und Sport“

#### Verbundkoordination

Prof. Dr. Volker Frederking, Didaktik der deutschen Sprache und Literatur,  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Regensburger Str. 160, 90478 Nürnberg

#### Projektleiter/innen

Prof. Dr. Petra Anders, Institut für Erziehungswissenschaften, Humboldt  
Universität zu Berlin, Geschwister-Scholl-Str. 7, 10117 Berlin

Prof. Dr. Nicole Berner, Didaktik in Kunst & Design, Fachhochschule  
Nordwestschweiz, Bahnhofstrasse 6, 5210 Windisch

Prof Jörn Brüggemann, Didaktik der deutschen Sprache und Literatur, Otto-Friedrich-  
Universität Bamberg, Kapuzinerstraße 16, 96047 Bamberg

Prof. Dr. Johannes Hasselhorn, Musikpädagogik, Hochschule für Musik und Darstellende  
Kunst, Eschersheimer Landstraße 29-39, 60322 Frankfurt am Main

Prof. Dr. Jochen Koubek, Digitale Medien, Universität Bayreuth Nürnberger Str. 38, 95448  
Bayreuth

Prof. Dr. Christoph Stange, Musik, Pädagogische Hochschule Weingarten, Kirchplatz 2 88250  
Weingarten

Prof. Dr. Ulrich Trautwein, Hector-Institut für Empirische Bildungsforschung, Eberhard Karls  
Universität Tübingen, Europastr. 6, 72072 Tübingen

Jun. Prof. Dr. Ingo Wagner, Karlsruher Institut für Technologie, Interdisziplinäre Didaktik der  
MINT-Fächer und des Sports, Kaiserstraße 12, 76131 Karlsruhe

Prof. Dr. Thomas Wendeborn, Leiter des Arbeitsbereichs Sportpädagogik,  
Universität Saarbrücken, Campus Gebäude B8.2, 66123

## LITERATUR

- Ackermann, Judith/Egger, Benjamin 2021. Postdigitale Kulturelle Bildung: zur Einführung. In: Ackermann, J., Egger, B. (eds) Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung . Springer VS, Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-32079-9_1)
- Berner, Nicole. 2021. Sammeln, ordnen, kombinieren, umdeuten. Potenziale des Collagierens im kompetenzorientierten Kunstunterricht. In N. Berner (Hrsg.), Collagieren im Gestaltungsprozess. Kunst + Unterricht, 451/452, 4–9. Friedrich Verlag.
- Blossfeld Hans-Peter, Bos Wilfried, Daniel Hans-Dieter, Hannover Bettina, Köller Olaf, Lenzen Dieter, u. a. 2019. Digitale Souveränität und Bildung. Gutachten. <https://doi.org/10.25656/01:16569>.
- Bohnsack, Ralf, Aglaja Przyborski/ Burkhard Schäffer, eds. Das Gruppendiskussionsverfahren in Der Forschungspraxis. 2nd ed. Verlag Barbara Budrich, 2009. <https://doi.org/10.2307/j.ctvddzp5w>.
- Dufva, Tomi/ Mikko Dufva. 2019. Grasping the future of the digital society. Futures 107: 17–28. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2018.11.001>.
- Döbeli Honegger, Beat. 2021. DPCK statt TPCK, in [Blog] Beats Blog, 20.03.2021. Online-Quelle: <http://blog.doebe.li/Blog/DPCKstattTPCK>
- Flasche, Viktoria/ Anna Carnap. 2021. Zwischen Optimierung und ludischen Gegenstrategien: Ästhetische Praktiken von Jugendlichen an der Social Media Schnittstelle. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 42 (Juni): 259–80. <https://doi.org/10.21240/mpaed/42/2021.06.22.X>.
- Freiberg, Henning. 1999. Medien-Kunst-Pädagogik. Anstöße zum Umgang mit Neuen Medien im Fach Kunst. Kunst + Unterricht, 230/231, 23–28.
- Kirschenmann, Johannes. 2003. Medienbildung in der Kunstpädagogik. In C. Bering und K. Bering (Hrsg.), Konzeptionen der Kunstdidaktik (160–163). AthenaKMK. Knochel, Aaron D., /Ryan M. Patton. 2015. If Art Education Then Critical Digital Making: Computational Thinking and Creative Code. Studies in Art Education 57 (1): 21–38. <https://doi.org/10.1080/00393541.2015.11666280>.
- Mishra, P. & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Teachers College Record 108, 1017–1054. <https://doi.org/doi:10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>.
- Mohr, Anja. 2007. Digitale Kinderzeichnung – Erfahrungen, Möglichkeiten. In H. Mitzlaff (Hrsg.), Computer (ITC), Grundschule, Kindergarten und Neue Lernkultur. Internationales Handbuch (574–580). Schneider.
- Mohr, Anja. 2010. Wenn sich Kunstpädagogik in die Entwicklung von Hard- und Software einmischt. Die Gruppendiskussion als eine Möglichkeit der Partizipation. In C. Kirchner, J. Kirschenmann & M. Miller, Kinderzeichnung und jugendkultureller Ausdruck. Forschungsstand/Forschungsperspektiven (465–474). kopaed.
- Mohr, Anja. 2012. Kreatives Gestalten am Computer. Erprobte Stundenverläufe - einfach bedienbare Freeware (Heft Primarstufe). AOL Verlag.
- Mohr, Anja. 2019. Multimediales Gestalten. Ein anwendungsorientiertes Seminar als Teil eines Forschungsprojektes. In R. Kunz & M. Peters, (Hrsg.), Der Professionelle Blick. Forschendes Studieren in der Kunstpädagogik (510–517). kopaed.
- Ziegelbauer, Sascha/ Michaela Gläser-Zikuda, Hrsg. 2016. Das Portfolio als Innovation in Schule, Hochschule und LehrerInnenbildung: Perspektiven aus Sicht von Praxis, Forschung und Lehre. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.